Сосуд Духа

Уровень	Особенности	Знает заклинаний	Ячейки заклинаний	Уровень заклинаний
1	Уполовиненное эго, Магия договора, Тип Духа	2	1	1
2	Особенность Духа, Концентрированный удар	3	2	1
3	Особенность Духа	4	2	2
4	Улучшение характеристики, Поток	5	2	2
5	Метафизическое воплощение	6	2	3

Сосуд Духа

Опции престиж-класса

Посреди поля боя лежал человек, смертельно раненый в результате тяжелого сражения. Силы покинули его и он больше не мог сражаться. Но дух, который делил с ним тело так не считал: он вселился и напитал силой своего носителя ещё раз; человек почувствовал прилив неописуемой энергии; дух отдал почти все силы чтобы его сосуд встал и был снова готов сражаться.

Орк шагнул вперед. И в одном только этом движении чувствовалось больше решимости и напряженности, чем могло быть у большинства живущих людей. Его не называли Охотником на призраков, только потому что он их убивал. Нет, этот орк сам был частью одного целого - его и его призрака. Каждый вечер он непоколебимо смотрел на город с высоты. Он мог быть больше чудовищем, чем личностью, но все равно считал своим долгом охранять город от сил зла.

Пожилой тифлинг размеренно подошел к королю. Глаза старика загорелись зеленым, когда он поймал взгляд дварфийского короля и, спустя пару минут, вышел из палат, небрежно скрывая под плащём, один из древних дварфийских артефактов. Зачарованный король остался смотреть в камин и больше его ничего не заботило. Даже после стольких лет тифлинг больше был феей, чем демоном.

Сосуды - странные и необычные создания, невероятно редкие в любом из миров. Связано это с тем, что обстоятельства для создания одного весьма специфичны. Они не простые одержимые, у них даже нету проблемы с болтанием между жизнью и смертью: они живут в гармонии с духом, с которым делят тело. Они могут сосуществовать довольно мирно или могут каждый день бороться за контроль. Несмотря ни на что, они делают друг-друга гораздо сильнее чем порознь; одна голова хорошо, а две ещё лучше. Так же и с душами.

Требования

Чтобы развиваться как Сосуд Духа, вы должны соответствовать нижеприведенным условиям:

- **Мудрость 13**. Сосудам нужно привести собственный разум в порядок, прежде чем они решат контролировать второй.
- **Харизма 13**. Для того чтобы управляться с заточенным духом требуется крепкая сила воли и осознание самого себя.
- **Уровень персонажа 5-й**. Сосуд должен быть сильным существом, иначе любой дух запросто бы подчинил себе все тело.
- **Новый друг**. Вы, должно быть, нашли, призвали или каким-то другим образом обнаружили духа, показатель опасности которого не меньше 2. Что является духом определяет Мастер. Вы должны либо перебороть духа, который пытался завладеть вами, либо заманить его в свое тело намеренно, либо договориться о взаимовыгодном сотрудничестве. В любом случае одно остается неизменным - никто из вас не может полностью контролировать другого.

Особенности Класса

Хиты

Кость хитов: 1к6 за каждый уровень Сосуда Духа
Хиты на каждом уровне: 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень после первого.

Владение

Инструменты: Нет
Спасброски: Нет.
Оружие: Нет

Уполовиненное Эго

На 1-м уровне вы претерпеваете значительную трансформацию, что дает вам преимущества и недостатки. Вы получаете следующие атрибуты:

- **Сонливость**. Вашей человеческой стороне спать нужно, а вашей духовной - нет. Когда вы совершаете длительный отдых, ваше тело принимает почти катотоническое состояние, во время которого вы не можете выполнять какую-либо напряженную деятельность, будь то совершение атаки или прочтение заклинания. Однако, вы все ещё можете двигаться, сторожить, есть или выполнять другую не особо сложную задачу. Действием вы можете выйти из этого состояния и вести себя как обычно. Отдыхая таким образом вы получаете все преимущества, как и все обычные гуманоиды, за 8 часов сна.
- **Полужизнь**. Две души в одном теле сильно напрягают его. Время, за которое вы постареете и умрёте от старости, сокращается вдвое.
- **Беспокойный разум**. Вместо 3 бросков на смерть вам нужно провалить 6. Так же для стабилизации вам нужно сделать 6 удачных бросков, вместо 3. Когда вы достигаете порога в 3 успешных броска вы входите в катотоническое состояние, из которого не можете выйти по желанию.
- **Двойное сопротивление**. Вы получаете владение спасбросками Харизмы и Интеллекта. Если вы уже владели ими, то удваиваете бонус мастерства.
- **Устойчивое присутствие**. У вас есть преимущество на броски инициативы.

Магия Договора

Исследования тайн и магия, дарованная духом внутри вас, дают вам возможность использовать заклинания. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10 *Книги Игрока. Хотя* вы можете изучать любое заклинание из школы Преобразования, рекомендуемый список приведён подробно в конце данного престиж-класса.

Подготовка заклинаний и их использование

Таблица «Сосуд Духа» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть, а также уровень этих ячеек — все ваши ячейки заклинаний одного уровня. Для сотворения одного из заклинаний 1 круга и выше вы должны потратить ячейку заклинаний. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите короткий отдых.
На 1-м уровне вы знаете два заклинания 1-го круга на выбор, относящиеся к школе Преобразования. Соответствующая колонка показывает когда вы сможете узнать новые заклинания 1-го уровня и выше. Например, когда вы достигаете 4-го уровня в данном престиж-классе, то вы можете изучить новое заклинание, которое может быть и 1-го и 2-го круга. Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом престиж-классе, то можете заменить одно из своих старых заклинаний новым, с уровнем, не превышающим уровень ячеек заклинаний.

Базовая характеристика заклинаний

Когда вы начинаете свой путь как Сосуд Духа, вы должны выбрать одну из трёх характеристик: Интеллект, Мудрость или Харизму. Это атрибут отныне и будет вашей заклинательной характерис-тикой.

Сл спасброска заклинаний = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта/Мудрости/Харизмы

Модификатор атаки заклинанием = бонус мастерства + модификатор Интеллекта/Мудрости/Харизмы

Фокусировка заклинаний

Вы можете использовать священный символ, магическую фокусировку или друидический тотем (см. глава 5, «Снаряжение») в качестве заклинательной фокусировки для своих чар.

Тип Духа

Духи, для которых вы можете стать сосудом, отличаются друг от друга. Ваш Мастер может позволить вам выбрать из списка самостоятельно, или может навязать вам духа на собственное усмотрение. Любой источник, который мог бы найти подобный тип вашего духа, может найти его внутри вас.

Абберация

Вы получаете телепатию в радиусе 120 футов и вы можете говорить, читать и писать на Глубинном.

На 2-м уровне выберите существо, которое вы можете видеть и, которое недавно общалось с вами телепатически. Оно должно совершить спасбросок Мудрости, при провале становясь очарованно вами до тех пор, пока вы не сделаете что-нибудь вредоносное для него. Очарованное существо считается дружественным вам. Вы можете действием поддерживать этот эффект, если существо находится в пределах телепатического диапазона. Когда эффект заканчивается, то существо не понимает, что было очарованно вами. Если существо преуспевает в спасброске, то всё равно не понимает, что вы пытались его очаровать. Вы не можете повторить попытку очарования, пока существо не ответит вам телепатически ещё раз. Вы можете пытаться очаровывать несколько существ, в количестве равном модификатору заклинательной характеристики.

На 3-м уровне, вы получаете иммунитет к психическому урону и состоянию Оглушён. Дух окончательно родниться с вами, постоянно очищая ваш разум от неприятных мыслей и позволяющий говорить без открывания рта.

Небожитель/Селестиал

Вы получаете темновидение на 120 футов и вы можете говорить, читать и писать на Небесном языке. Кроме того, вы получаете крылья, что даёт вам скорость полета 30 футов.

На 2-м уровне вы получаете иммунитет к урону излучением, а ваша скорость полёта повышается до 60 футов.

На 3-м уровне вы получаете иммунитет к очарованию и эффектам испуга, а ваша скорость полёта повышается до 120 футов. Дух ангела дает вам божественную храбрость и скорость.

Элементаль

У вас есть преимущества на все броски Интеллекта, когда вы пытаетесь вспомнить информацию о элементалях и знания о планах. Кроме того, каждый элемент дает свои особые преимущества. Выберите свою стихию ниже:

Земля. Вы изучаете заговор *Лепка земли* и можете говорить, читать и писать на Терране.
На 2-м уровне вы получаете скорость копания и чувство вибрации на расстоянии 15 футов.
На 3-м уровне вы получаете сопротивление дробящему урону и состоянию Окаменение. Дух земли крепнет вместе с вашей волей.

Воздух. Вы изучаете заговор *Шквал*, и можете говорить, читать и писать на Ауране.
На 2-м уровне вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости движения.
На 3-м уровне вы получаете сопротивление колющему урону и урону холодом. Дух воздуха поддерживает ваши надежды и стремления.

Огонь. Вы изучаете заговор *Власть над огнём* и можете говорить, читать и писать на Игнане.
На 2-м уровне ваша скорость ходьбы повышается на 15 футов.
На 3-м уровне вы получаете сопротивление огню и молнии. Дух огня стремится служить вашим желаниям.

Вода. Вы изучаете заговор *Формование воды* и можете говорить, читать и писать на Акване. Вы получаете скорость плаванья, равную вашей скорости движения.
На 2-м уровне ваша скорость плаванья увеличивается до 60 футов.
На 3-м уровне вы получаете сопротивление режущему и кислотному урону.
Дух воды поддерживает ваши движения и направляет их.

Фея

Вы изучаете заговор *Трюкачество* и можете говорить, читать и писать на Сильване. Также вы способны понимать язык животных и растений.
На 2-м уровне, вы можете действием выбрать одно существо, которое можете видеть в пределах 30 футов. Если цель тоже вас видит, она должна совершить спасбросок Харизмы или будет очарована вами. Существо считает вас хорошим другом, к которому нужно прислушиваться и защищать. Цель не находится под вашим контролем, но воспринимает ваши запросы как нечто очень важное в данной ситуации. Каждый раз, когда вы, или ваши союзники, наносите вред цели, она может повторить спасбросок, оканчивая эффект очарования при успехе.
В противном случае эффект будет длиться 24 часа, или пока вы не умрёте, не перейдете на другой план или не окончите эффект действием. Если спасбросок против этого эффекта успешен, то цель становится невосприимчива к этой способности в течении 24 часов. У вас не может быть одновременно больше очарованных существ чем один гуманоид и три зверя с помощью этой способности.

На 3-м уровне вы получаете иммунитет к урону силовым полем, состоянию Отравлен и состоянию Очарован. Дух феи из мира глубокой Грёзы позволяет вам очаровывать других, защищая ваш разум от подобного вмешательства.

Исчадие

Вы изучаете заговор *Сотворение пламени* и можете говорить, читать и писать на языке Бездны.
На 2-м уровне вы можете бонусным действием на 1 минуту окружить себя огнём, в начале каждого вашего хода обжигающим каждое существо в 5 футов от вас на 1к6 урона. Для вас это пламя безвредно. Любое существо, что попытается вас атаковать в ближнем бою также получает 1к6 огненного урона. Вы можете окончить этот эффект реакцией. Для повторного использования вам нужно завершить короткий отдых.
На 3-м уровне вы получаете иммунитет к урону от огня. Дух демона наполняет вас огненной сущностью исчадий из нижних планов.

Нежить

Вы изучаете заговор *Кровопускание,* и получаете преимущество на спасброски от истощения. Вы можете задерживать дыхание на 15 минут. За каждые 10 прожитых лет ваше тело стареет всего на 1 год. Вы можете видеть Эфирный план на расстоянии 60 футов.

На 2-м уровне, вы можете действием выбрать существо в пределах 60 футов. Цель должна совершить спасбросок Мудрости или будет испугана вами на 1 минуту. Если спасбросок будет провален на 5 или больше, то цель стареет на 1к4×10 лет. Испуганная цель может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая эффект. Если цель сделала успешный спасбросок или эффект кончился, то существо невосприимчиво к этой способности в течении 24 часов. Эффект старения может быть отменён с помощью заклинания *Высшее восстановление*, но только в течении 24 часов после старения.

На 3-м уровне вы получаете иммунитет к урону от яда и состоянию Отравлен. Дух призрака пребывает внутри вас, предоставляя вам ужасающие способности в самом буквальном смысле.

Концентрированный удар

Начиная с 2-го уровня, вы можете использовать избыток маны своего духа, чтобы сильнее ранить своих врагов. Когда вы попадаете по существу атакой ближнего боя, дальнобойной атакой или заклинанием, то можете потратить одну ячейку заклинания для нанесения дополнительного урона. Дополнительный урон составляет 2к12 для ячейки 1-го круга, плюс 1к12 за каждый уровень ячейки выше 1-ого, вплоть до максимума в 5к12.
Тип урона связан с сопротивлением или иммунитетом вашего духа. Если у вас больше одного иммунитета или сопротивления, связанного с вашим духом, то вы должны выбрать один тип при получении уровня. Вы не можете изменить этот выбор позже.

Улучшение характеристики

Дух укрепляет вас, а вы предоставляете ему якорь, поскольку вы учитесь уживаться друг с другом.
На 4-м уровне вы почти слились в одно целое; даже если ваши отношения оставляют желать лучшего, ваши души непоправимо связанны друг с другом.
В конце длительного отдыха, вы можете увеличить одну характеристику по вашему выбору на 2 или две на 1.
В конце каждого последующего длительного отдыха вы можете перераспределить эти очки.

Поток

На 4-м уровне вы и ваш дух осознали, что с двумя душами вы очень многозадачны. Бонусным действием вы можете войти в состояние Потока, если ваш дух будет с этим согласен. Когда вы входите в это состояние, то вы получаете следующие преимущества:

- У вас есть преимущество на проверки и спасброски Ловкости.
- Вы можете добавлять модификатор заклинательной характеристики к урону от любой атаки, которую вы нанесли. Если у вас уже есть такая возможность, то вы можете добавить модификатор ещё раз.
- Вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору заклинательной характеристики, в начале каждого своего хода.
- Вы можете добавлять свой уровень Сосуда Духа к проверкам Концентрации.
- На каждом ходу вы можете совершать дополнительное действие. Этим действием может быть только Атака (одна атака оружием), Засада, Использование предмета, Отход или Рывок.

Ваше состояние Потока длиться 1 минуту. Оно может закончиться раньше, если ваши хиты опустились до 0, или если ваш ход заканчивается, а вы не использовали движение и дополнительное действие из этой способности. Так же вы можете окончить свое состояние Потока бонусным действием.
Количество использований способности равно вашему модификатору заклинательной характеристики.
Все использования восстанавливаются после длительного отдыха.

Метафизическое воплощение

На 5-м уровне вы и ваш дух слились воедино и теперь вряд ли когда-либо сможете быть отдельными сущностями. Основываясь на вашем типе духа вы получаете изменение характеристики; Интеллект для Аббераций, Мудрость для Небожителей, Сила для Элементалей, Ловкость для Фей, Харизма для Исчадий, Телосложение для Нежити.
Эта характеристика навсегда повышается до 21, если она была меньше (но вы можете пожелать оставить прошлое значение характеристики).

Заклинания Преобразования

1-й Уровень

Катапульта
Сотворение или уничтожение воды
Поспешное отступление
Падение пёрышком
Чудо-ягоды
Прыжок
Скороход
Очищение пищи и питья
Реставрация
Писарь
Чёрная кровь
Простая дистилляция

2-й Уровень

Смена обличья
Дубовая кора
Завеса стрел
Животный аспект
Ошибочное послание
Тёмное зрение
Узы земли
Улучшение характеристики
Увеличение/уменьшение
Раскалённый металл
Открывание
Левитация
Магическое оружие
Земляная хватка Максимилиана
Пиротехника
Трюк с верёвкой
Небесные письмена
Паук
Шипы
Ядовитое лезвие
Солнечное тело
Кинжальные наросты

3-й Уровень

Мерцание
Стихийное оружие
Извержение земли
Пылающие стрелы
Полёт
Газообразная форма
Ускорение
Молниевая стрела
Слияние с камнем
Рост растений
Замедление
Разговор с растениями
Подводное дыхание
Малый телекинез
Утопить

Сосуд Духа & Мультикласс

В качестве престиж-класса уровни Сосуда Духа могут быть получены только через мультиклассирование. Сосуды считаются схожими с Колдунами по технике колдовства и ячеек заклинаний. Если вы Колдун и у вас есть уровни в этом классе, то для расчета ячеек заклинаний обратитесь к таблице в описании класса Колдуна. Например, Колдун 5-го уровня, имеющий третий уровень Сосуда Духа, будет равен Колдуну 8-го уровня для расчета ячеек заклинаний и их уровня; однако, известные вам заклинания суммируются из обоих списков.

Вы можете использовать ячейки заклинаний для использования любого заклинания, которое вы знаете, будь оно известно благодаря классу Колдун или престиж-классу Сосуд Духа.

Такие способности как Концентрированный Удар работают вместе с Божественным Ударом паладина или похожими способностями. Поток может быть использован во время работы способностей типа ярости варвара или Песни.

4-й Уровень

Власть над водами
Проклятье стихий
Изготовление
Гигантское насекомое
Превращение
Изменение формы камня
Внутренняя сила
Оживление пламени
Истинное размножение
Хроношаг

5-й Уровень

Пробуждение разума
Власть над ветрами
Создание прохода
Реинкарнация
Быстрый колчан
Телекинез
Преобразование камня
Откат времени
Состарить объект
Благословить судно

Перевод - Аран (Павел Акимов)
Вычитка и вёрстка - Айвендил
12.10.2018